

MEGA-APOCALYPSE (Joystick only)

Congratulations!

You are now the proud owner of the most mega-advanced super shoot 'em 'up game ever for your Commodore 64/128.

(Has it loaded yet? If the answer is Yes – skip the next paragraph).

It is a very strange Universe really – isn't it? All those millions of planets and moons and stars and comets swirling about in the vastness of space. Imagine what fun it would be to explore – to boldly go where no boldly goer had boldly gone before – unless they happened to live there. Latest research from the Institute of Advanced Research (I.A.R.) indicated (... loaded yet???) that there are quite a lot of planets with things living on them. Some of these things are pretty intelligent like us really. (God this is awful!) Other of these things are really stupid, like wheelks, for example. Anyway, to cut a long story short, you have been selected to explore the Universe, boldly seeking out strange and exciting new worlds. If you find any, your instructions are quite clear. **BLAST THE LIVING DAYLIGHTS OUT OF THEM!!!!!!!**

As you set off in your remarkably fast and powerful spacecraft – your mind is tingling with excitement. Slowly you hurtle at excessive speeds into the void – blasting a stray comet into a million shimmering pieces! But what's this (... there's more!! c'mon tape turbo – get on with it).

Your world is suddenly filled with highly useful objects floating aimlessly in front of you. Things like missiles, rotate motors, speed up thrusts (I ask you ... is this likely!) shields and – yep – extra lives. Frantically, you try to capture them.

But what's this!!! (... Again?). Someone else is also trying to grab the goodies. His shield is impervious to your laser bolts. Oh No!! And what's this? It's an enormous and highly populated planet ...

WHAM!!! BLAM!!!! KERPOW!!!! WOW!!!! It's Mega-Apocalypse.

Have fun!!!

INSTRUCTIONS

- FI – OPTION SELECT
You can choose either: One player
Two players
Dual enemies
Dual allies
- C = (Commodore Key) – PAUSE MODE Press again to re-start
- Q – To quit game (from Pause Mode only!).
- C = and Q together – Star mode for insomniacs

CREDITS

Mega Program code and mind-blasting sound effects by Simon Nicol
Mega Music by Rob Hubbard (Mega Composer Extraordinaire)
Mega Graphics by Mega Bob Stevenson
Mega Tape Turbo by John Twiddy
Mega cover illustration by Steinar Lund.

MEGA-APOCALYPSE (Nur mit Steuerknüppel)

Herzlichen Glückwunsch!

Sie sind jetzt der stolze Besitzer des am allerfortgeschrittensten "shoot 'em up" Spieles, das es jemals für Ihren Commodore 64/128 gab.

(Ist es geladen? Wenn die Antwort ja ist, überspringen Sie den nächsten Abschnitt)

Es ist wirklich ein seltsames Weltall, finden Sie nicht? Diese ganzen Millionen Planeten und Monde und Sterne und Kometen, die in dem Riesenraum herumschwirren. Stellen Sie sich vor, wieviel Spaß es machen würde all das zu erkunden – kühn dorthin zu gelangen, wohin bisher kein Kühner gelangt ist – es sei denn, er lebt zufällig dort. Die neuesten Nachforschungen vom Institute of Advanced Research (I.A.R.) zeigen (. . . ist inzwischen geladen?), daß es eine ganze Menge von Planeten gibt, auf denen lebende Sachen gefunden werden können. Manche dieser Sachen sind ganz schön intelligent, eigentlich wie wir. (Oh Gott, ist das blöd!) Andere dieser Sachen sind höchst dumm, wie Wellhornschncken zum beispiel. Egal, um es kurz zu machen, Sie sind jedenfalls ausgewählt worden, um das Weltall zu erkunden, kühn die fremden und aufregenden neuen Welten zu suchen. Wenn Sie welche finden, sind die Anweisungen sonnenklar. **KNALLEN SIE DRAUF LOS BIS ZUM GEHTNICHTMEHR!!!!!!!!!!**

Wenn Sie gerade mit Ihrem unglaublich und starken Raumfahrzeug losfliegen, kitzelt Ihr Hirn vor Aufregung. Langsam rasen Sie mit übermäßiger Gewschwindigkeit ins All – zersprengen einen verirrteten Kometen in Millionen schillernder Teile! Aber, was ist das denn (. . . es folgt mehr!! Komm' schon, Bandturbo, mach' weiter).

Ihre Welt wird plötzlich mit höchst nützlichen Objekten gefüllt, die ziellos vor Ihnen herumfliegen. Dinge wie Raketen, rotierende Motoren, beschleunigte Stöße (ich muß schon sagen . . . gibt es das wirklich?) Schilde und – jaja – extra Leben. Verzweifelt versuchen Sie alles einzufangen.

Aber, was ist das??? (. . . schon wieder?) Jemand anders versucht die Leckerbissen auch zu grabtschen. Sein Schild läßt Ihre Laserstrahlen nicht durch. Oh nein!! Und was ist das? Das ist ein riesiger, dichtbevölkerter Planet . . . **WUMM!!!! KRACH!!!! PENG!!!! SPLITTER!!!!** Das ist die Mega-Apokalypse.

Viel Spaß!!!

BEDIENUNGSANLEITUNG

FI – ZUSATZAUSWAHL

Sie können sich folgendes aussuchen: Einen Spieler – Zwei Spieler
Doppelfeinde – Doppelverbündete

C = (Commodore Taste) – PAUSENMODUS wieder drücken, um neu anzufangen
Q – mit dem Spiel aufhören (nur vom Pausen- modus!)
C = und Q zusammen – Sternmodus für Schlaflose

MITARBEITERVERZEICHNIS

Mega Programm Code und irre Toneffekte von Simon Nicol
Mega Musik von Rob Hubbard (extraordinärer Mega Komponist)
Mega Graphik von Mega Bob Stevenson
Mega Bandturbo von John Twiddy
Mega-Hüllenillustration von Steinar Lund.